



WINTER GAMES™

COMMENT JOUER

Une fois la cérémonie d'ouverture terminée, un menu s'affiche sur l'écran vous offrant six options. Pour faire un choix, utilisez votre manette de jeu pour déplacer le curseur en face de l'option que vous voulez sélectionner, puis pressez le **BOUTON DE FEU** (ou appuyez sur la touche portant la lettre d'épreuve de A à G). Le nom de l'épreuve apparaît alors sur l'écran, pressez le **BOUTON DE FEU** une seconde fois (participez à toutes les épreuves). Participez aux sept épreuves dans cet ordre – Saut Acrobatiques, Hot Dog, Biathlon, Patinage Artistique, Figures Imposées, Saut à ski, patinage artistique figures libres, Bobsleigh. L'ordinateur garde trace des médailles attribuées pour chaque épreuve à chaque joueur.

Pour entrer, votre nom tapez-le sur le clavier et pressez la touche **RETURN**. Pour choisir un pays utilisez la manette de jeu pour bouger la case jusqu'au drapeau de votre choix, puis pressez le **BOUTON DE FEU** pour confirmer votre choix (pour écouter un hymne national appuyez sur S).

Répétez l'opération pour chaque joueur supplémentaire (le maximum étant 4). Quand tous les noms de joueurs et tous les pays correspondants sont entrés pressez simplement la touche **RETURN**. Un écran de vérification apparaît. Si tous les noms et les pays correspondants sont conformes à vos choix choisissez YES avec la manette de jeu puis appuyez sur le **BOUTON DE FEU** pour afficher les noms et recommencer, choisissez NO.

OPTION 2:
Participer à quelques épreuves.

OPTION 3:
Participer à une seule épreuve.

Utilisez la manette de jeu pour choisir l'épreuve puis pressez le **BOUTON DE FEU** (ou appuyez sur la touche portant la lettre d'épreuve). Le nom de la discipline s'affichera en haut de l'écran. Appuyez sur le **BOUTON DE FEU**.

OPTION 4:
S'entraîner à une discipline.

Aucun score n'est sauvegardé durant les séances d'entraînement. Utilisez la manette de jeu pour sélectionner la discipline, puis pressez le **BOUTON DE FEU** (ou appuyez sur la touche portant la lettre d'épreuve). Le nom de la discipline s'affichera en haut de l'écran, appuyez une seconde fois sur le **BOUTON DE FEU**.

Double Axel	0,6
Triple Axel	1,1
Double Lutz	0,6
Triple Lutz	1,1
Pirouette horizontale liée à une pirouette assise	1,2
Score total	6,0

ATTRIBUTION DES POINTS : Seules les figures exécutées dans les deux minutes impaires sont considérées.

Les points relatifs aux figures seront ajoutés à votre score uniquement si elles sont exécutées avec succès.

OPTION 5:
Nombre de manettes.
Pour une seul joueur branchez votre manette de jeu dans le Port 2 et choisissez 1 joueur. Pour 2 joueurs ou plus branchez les deux manettes et choisissez 2, 6 choisissez 1 ou 2 en appuyant sur le **BOUTON DE FEU**.

OPTION 6:
Voir les records du monde.
Affiche le plus haut score établi pour chaque épreuve, avec le nom du joueur qui a réussi la performance.

OPTION 7:
Cérémonie à l'ouverture.
Relance la cérémonie d'ouverture.

LES EPREUVES

FIGURE SKATING

Patinage artistique-figures imposées programme court.
Figure Skating (programme court) est une épreuve chronométrée d'une minute, qui est basée sur sept mouvements : Pirouette horizontale, Pirouette assise, Double Axel, triple Axel, triple Lutz, triple Lutz, Pirouette assise enchaînée à une Pirouette horizontale. Vous pouvez écouter sept figures dans l'ordre de votre choix. C'est l'élégance et l'aisance de votre patinage qui comptent.

Pressez le **BOUTON DE FEU** pour commencer à évoluer. Pour engager une figure, manœuvrez la manette de jeu dans la direction correspondante à la figure que vous voulez effectuer, et pressez le **BOUTON DE FEU** pour conclure une figure, laissez revenir la manette à la position de repos (au centre), et appuyez sur le **BOUTON DE FEU**.

Pour patiner en arrière, centrez la manette et appuyez sur le **BOUTON DE FEU**.

REGLES POUR L'EVOLUTION

QUALITE : un mouvement est jugé élégant ou maladroit selon l'instant où vous appuyez sur le **BOUTON DE FEU**. Si vous patinez en avant ou « déclenchez » un saut alors que les jambes du patineur sont écartées, le saut sera parfait.
PATINAGE AVANT : il est possible d'effectuer des doubles Axels et des triples Axels, ou d'exécuter un demi tour et de commencer à patiner en arrière.
PATINAGE EN ARRIERE : il est possible d'effectuer des doubles Lutz ou des triples Lutz, des pirouettes horizontales, des pirouettes assises, ou de tourner pour patiner en avant.

SCORES

Vous commencez avec un score de 0,0. Le meilleur score est de 6,0 points. Tous les scores sont affichés avec une décimale. Et ne vous en faites pas... vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0.

Après que vous ayez exécuté avec succès chaque figure, votre note est calculée ainsi :

FIGURE	POINTS
Pirouette horizontale	0,7
Pirouette assise	0,7

2 Mouvements (différents)	9,6
2 Sauts Périlex (différents)	10,0
1 Mouvement et 1 saut Périlex	10,0

SKI JUMP

Saut à ski.
Pressez le **BOUTON DE FEU** pour vous élaner. Lorsque vous atteignez le bout de la piste de saut pressez le **BOUTON DE FEU** pour bondir.

En l'air, regardez la fenêtre en haut à droite de l'écran pour observer votre évolution, et vos sauts. Corrigez immédiatement ces sauts pour obtenir le maximum de points de style et pour parcourir le plus de distance. Si vos genoux sont pliés bougez la manette de jeu vers le haut pour vous redresser. Si vous êtes penché trop en avant bougez la manette vers la gauche pour rectifier. Si vous êtes penché en arrière bougez la manette vers la droite. Si vos skis sont croisés bougez la manette vers le bas pour les remettre parallèles.

CEREMONIES DE CONSECRATION

Si des joueurs participent à toutes les épreuves des JEUX D'HIVER, un grand champion des jeux est désigné, d'après le nombre de points qu'il a acquis avec ses médailles :

Médaille d'or – 5 points
Médaille d'argent – 3 points
Médaille de bronze – 1 point

La notation du saut à ski tient compte de la distance et du style.

DISTANCE : Basée sur l'instant du décollage, et sur l'aérodynamisme du skieur dans l'air.

STYLE : Vous obtiendrez plus de points si vous rectifiez rapidement les points de style et si vous ne tombez pas à votre arrivée au sol.

NOTATION

Votre maximum est calculé par l'opération suivante :

$$(DISTANCE \times 3) + \text{POINTS DE STYLE}$$

Une bonne performance correspond à un saut de 60 mètres accompagné de 20 points de style, soit un total de 200 points.

BIATHLON
Pressez le **BOUTON DE FEU** pour commencer le parcours.

Manœuvrez la manette de droite à gauche à droite pour animer les jambes de votre coureur (en rythme et avec vigueur).

LES POINTS

La notation tient compte du style et de la difficulté. On peut exécuter n'importe quelle combinaison de mouvements, de toute façon, le score maximal est de 10. Les combinaisons de figures rapportent le plus de points. Des points seront soustraits lors de mouvements maladroits. Faites attention pour l'atterrissage! Si vous tombez, vous ne recevrez aucune note.

TR : vous possédez à chaque séquence de tir (ou nombre de 4), 5 balles pour tirer sur 5 cibles. Chaque cible manquée coûte 5 secondes de pénalité. La carabine doit être chargée et la douille éjectée après chaque tir. La manette de jeu vers le bas pour ouvrir la classe et éjecter la douille, puis poussez la manette vers le haut pour introduire une balle dans la chambre et refermez la culasse. Pressez le **BOUTON DE FEU** pour tirer. Répétez l'opération pour le tir.

POINT CLUB

Evolution	Points
1 Mouvement	6,3
1 Saut Périlex	7,2
2 Mouvements (les mêmes)	8,7
2 Sauts Périlex (les mêmes)	9,2

suivant. Le rythme cardiaque influe sur la précision de votre tir, donc visiez posément avant d'appuyer sur la détente.

Le vainqueur, ou le meilleur athlète, est le skieur avec le temps final le plus court.

BOBSLED

Bobsleigh.
Pressez le **BOUTON DE FEU** pour commencer la course. Manœuvrez la manette de jeu à gauche ou à droite pour guider le véhicule.

Le vainqueur est celui qui réussit le meilleur temps.

OPTION 1: Participation à Toutes les Epreuves

Similaire à l'option 1, mais vous disputez les épreuves de votre choix.

● Choix des épreuves
● Les épreuves que vous choisissez vont apparaître en mauve (CBM 64)/jaune (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Vérifiez d'après l'écran si tous les noms sont corrects, sélectionnez YES ou NO avec les touches de contrôle.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

ou si vous le maintenez trop longtemps. Après huit chutes l'épreuve est terminée.



Mouvement à gauche ← → Mouvement à droite

Plusieurs sortes de coup sont possibles, y compris coups vers l'intérieur, coups vers l'extérieur, coups vers l'arrière en sautant, coups de genoux et coups avec le dos.

● Pour donner différentes sortes de coups, prenez de nouvelles positions tandis que le sac est dans l'air. Par exemple, bougez vers la droite pour que le sac tombe près de vous (moins pas trop loin).

● Maintenant, appuyez sur **FIRE** lorsque le sac s'approche et vous aurez réussi un coup extérieur.

● D'après les coups peuvent être donnés en changeant votre position. Découvrez comment porter tous les coups possibles en essayant divers mouvements à l'entraînement.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

● Pour diriger la planche à droite du surfer, déplacez le joystick vers la droite (**RIGHT**).
● Maintenez enfoncé **FIRE** pour des sauts plus secs. Vous constaterez que ces sauts sont plus rapides.
● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.
● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.
● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.
● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Pour terminer votre course proprement, déplacez le dessus de la vague.

● Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous avez 1m 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnerez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour grand sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdrez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous expédiez hors de l'écran. Vous gagnerez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'autre côté de la vague. Visez quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements.

But: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la lampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur